

Массивы

Храмов Д. А.

21.12.2019

Содержание

- ▶ Обращение к элементам массива
- ▶ Создание массивов
- ▶ Удаление строк и столбцов
- ▶ Объединение массивов
- ▶ *Обработка изображений*
- ▶ Линейная индексация
- ▶ Изменение формы массива
- ▶ Обращение матриц
- ▶ Логический тип данных
- ▶ Логическая индексация
- ▶ Векторизация условий
- ▶ *Вычисление интеграла методом Монте-Карло*
- ▶ *Вычисление π*
- ▶ *Метод прямоугольников*

Обращение к элементам массива

Массив формируется по строкам:

```
A = [1,2,3; 4,5,6; 7,8,9];
```

```
>> A
```

```
A =
```

1	2	3
4	5	6
7	8	9

```
A(1,2)      % элемент 1-й строки и 2-го столбца (2)
```

```
A(:,1)      % 1-й столбец
```

```
A(2:3,:)    % строки 2 и 3
```

```
A(3,[1,3])  % элементы 1-го и 3-го столбца 3-й строки
```

```
A(5)        % ?
```

Создание массивов: eye, ones, zeros

```
>> B = eye(3)
```

```
B =
```

```
1    0    0
0    1    0
0    0    1
```

```
>> C = ones(2)
```

```
C =
```

```
1    1
1    1
```

```
>> D = zeros(1,3)
```

```
D =
```

```
0    0    0
```

Создание массивов: rand

`rand()` создает случайную величину, равномерно распределенную на интервале $[0;1]$.

```
>> rand
```

```
ans =
```

```
0.8147
```

```
>> rand(2,1)
```

```
ans =
```

```
0.9058
```

```
0.1270
```

Случайная величина, равномерно распределенная на интервале $[a;b]$:

```
ab = a + (b-a)*rand()
```

Удаление строк и столбцов

```
A = [1,2,3; 4,5,6; 7,8,9];
```

```
A(:,1) = 0; % обнуление 1-го столбца
```

```
A(:,1) = []; % удаление 1-го столбца
```

A =

2	3
5	6
8	9

Объединение матриц

$A = \begin{bmatrix} 1 & 2 \\ 3 & 4 \end{bmatrix};$

$B = \begin{bmatrix} 5 & 6 \\ 7 & 8 \end{bmatrix};$

$C = [A \quad B];$

$D = \begin{bmatrix} A \\ B \end{bmatrix};$

>> C =

1	2	5	6
3	4	7	8

>> D =

1	2
3	4
5	6
7	8

Создание многомерных массивов

```
A = [1 2; 3 4];
```

На самом деле 3-е измерение уже есть! $A(:, :, 1)$ — это исходная матрица A .

Добавим в 3-е измерение A еще один слой:

```
A(:, :, 2) = [5 6; 7 8];
```


Создание многомерных массивов - 2

```
>> A
```

```
A(:, :, 1) =
```

1	2
3	4

```
A(:, :, 2) =
```

5	6
7	8

```
>> size(A)
```

```
ans =
```

2	2	2
---	---	---

Создание многомерных массивов: cat

`cat` (*conCATenation*) объединяет матрицы A и B вдоль измерения `dim`:

```
C = cat(dim, A, B)
```

```
A = [1 2; 3 4];
```

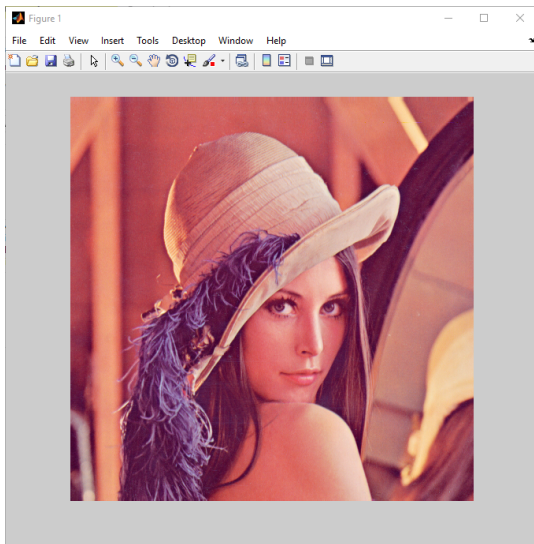
```
B = [5 6; 7 8];
```

```
C1 = cat(1, A, B); % [1 2; 3 4; 5 6; 7 8]
```

```
C2 = cat(2, A, B); % [1 2 5 6; 3 4 7 8]
```

```
C3 = cat(3, A, B); % size(C3) = 2x2x2
```

ПРИМЕР. Обработка изображений



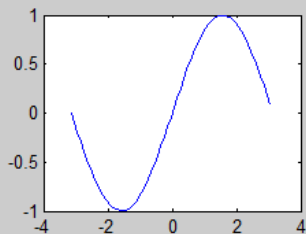
Лена в полный рост (16+): http://www.lenna.org/full/len_full.html

Код

```
% загрузим картинку
A = imread('lena.png');

% Red
subplot(2,2,1), imshow(A(:,:,1))
% Green
subplot(2,2,2), imshow(A(:,:,2))
% Оставляем только синий канал
A(:,:, [1,2]) = [];
subplot(2,2,3), imshow(A);
% Комплимент от повара
subplot(2,2,4), plot(-pi:.1:pi, sin(-pi:.1:pi));
```

Несколько рисунков в одном окне



Линейная индексация

```
A = [1 2 3;  
      4 5 6];
```

```
% Что даст  
A(2)
```

К элементу массива можно обратиться по единственному индексу — номеру элемента от начала массива.

Линейная индексация — 2

Нумерация элементов массива идет по столбцам:

```
A = [1 2 3;  
      4 5 6];
```

```
>> for i = 1:6, disp(A(i)), end
```

1

4

2

5

3

6

Изменение формы массива: reshape

Синтаксис: `Y = reshape(X,M,N)`

- ▶ Преобразование формы идет по столбцам.
- ▶ `M`, `N` — количество строк и столбцов соответственно в формируемом массиве.
- ▶ Число элементов в массивах `X` и `Y` должно совпадать.

```
A = [1 2 3;  
     4 5 6];
```

```
B = reshape(A,3,2)
```

```
B = [1 5;  
     4 3;  
     2 6]
```


Другие операции над массивами

Размеры

- ▶ `length(x)` — длина вектора;
- ▶ `[i,j] = size(A,dim)` — размерность матрицы;
- ▶ Создать матрицу того же размера, что и A: `B = ones(size(A))`.

Максимумы/минимумы

- ▶ `max`, `min` — для матрицы: поиск максимальных (минимальных) элементов по столбцам;
- ▶ `max(max(A))` — максимум для матрицы A.

Другое

- ▶ `sum`, `prod` — сумма и произведение элементов массива;
- ▶ `round` — округление, `fix` — усечение.

```
A = rand(3)
max(A)
max(max(A))
```

```
A =
```

0.7060	0.0462	0.6948
0.0318	0.0971	0.3171
0.2769	0.8235	0.9502

```
ans =
```

0.7060	0.8235	0.9502
--------	--------	--------

```
ans =
```

0.9502

Обращение матриц

```
A = rand(2);  
A_inv = inv(A); % inv(A) = A(-1) = A-1  
I = A*A_inv;
```

```
>> A
```

```
A =  
    0.7431    0.6555  
    0.3922    0.1712
```

```
>> A_inv
```

```
A_inv =  
   -1.3180    5.0467  
    3.0199   -5.7216
```

```
>> I
```

```
I =  
    1.0000    0.0000  
   -0.0000    1.0000
```

Логический тип данных

Логический тип данных (logical) представляет состояния ИСТИНА и ЛОЖЬ с помощью чисел 1 и 0 соответственно.

- ▶ **Сравнения:** == (тождество), <, >, <=, >=, ~= (не равно)
- ▶ **Операции:** & (И), | (ИЛИ), ~(НЕ)

Важно! '==' — тождество, а '=' — присваивание.

Есть еще && (И) и || (ИЛИ) — они применяются для скаляров и реализуют короткий цикл вычислений (второй операнд оценивается только в том случае, когда результат не определяется полностью первым операндом).

Обращение к элементам массива

Обращаться к элементам массива можно:

1. по их номерам (числовым индексам);
2. с помощью **логической индексации**.

A	6	7	8	9	10
LI	0	0	1	0	1

Логический индекс (маска) — это массив, имеющий тот же размер, что и исходный A, но состоящий из 0 и 1. Единицы указывают на выбранные элементы исходного массива A.

Выберем 3-й и 5-й элементы массива A:

- ▶ $A([3,5])$
- ▶ $A([0,0,1,0,1])$

Векторизация условий

Логическая индексация позволяет векторизовать условия.

Пусть у нас есть массив D:

```
D = [-0.2 1.0 1.5 3.0 -1.0 4.2 3.14];
```

Выберем из него положительные элементы

```
D >= 0
```

```
ans = 0 1 1 1 0 1 1
```

Положительные элементы D — единицы, отрицательные — нули.

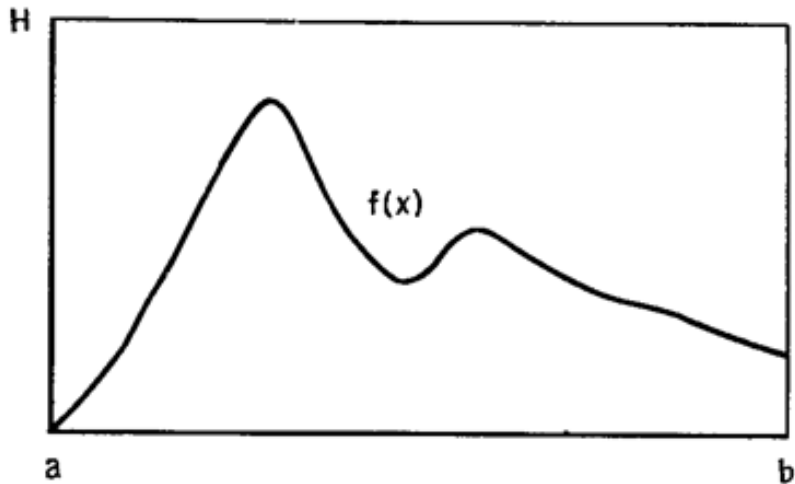
Сколько всего положительных элементов в D?

```
sum(D >= 0)
```

Выделим массив из положительных элементов D:

```
P = D(D>=0);
```

ПРИМЕР. Вычисление интеграла методом Монте-Карло



Идея

1. Помещаем фигуру в другую, с известной площадью (прямоугольник).
2. Генерируем n точек со случайными координатами внутри прямоугольника.
3. Подсчитываем, сколько точек попало внутрь фигуры n_s .

$$\text{Площадь_фигуры} = \text{Площадь_прямоугольника} * n_s / n$$

$$F(x) = \int_a^b f(x)dx$$

- ▶ $A = H(b - a)$ — площадь прямоугольника;
- ▶ n — число испытаний;
- ▶ n_s — число точек, лежащих под кривой $y = f(x)$.

Алгоритм

1. Генерируем n пар случайных чисел (x_i, y_i) : $a \leq x_i \leq b$, $0 \leq y_i \leq H$.
2. Для каждой пары (x_i, y_i) проверяем условие $y_i \leq f(x_i)$ и подсчитываем число удовлетворяющих ему пар n_s .

Формула для вычисления интеграла:

$$F(x) = A \frac{n_s}{n}.$$

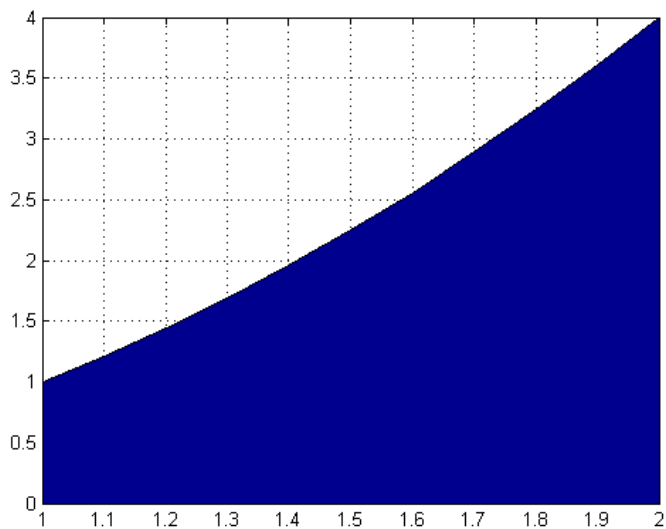
Вычислим интеграл

$$F(x) = \int_1^2 x^2 dx$$

с точностью 0.01.

```
% Возьмем n точек
n = 1e6;
% Генерируем точки, попадающие в прямоугольник [1,2;0,4]
x = 1 + rand(1,n);
y = 4*rand(1,n);
% Вычислим значения функции для случайных x
f = x.^2;
% Подсчитаем число попаданий под кривую f(x)=x^2
ns = sum(y <= f);
% Вычислим площадь как долю площади прямоугольника
area_rect = (2-1)*(4-0);
area = ns/n*area_rect
```

Объемлющая фигура



Точное значение интеграла

```
% Вариант 1  
F = int(sym('x^2'),1,2)  
% Вариант 2  
syms x  
F = int(x^2,1,2)
```

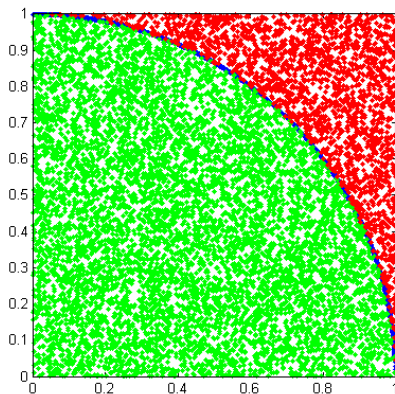
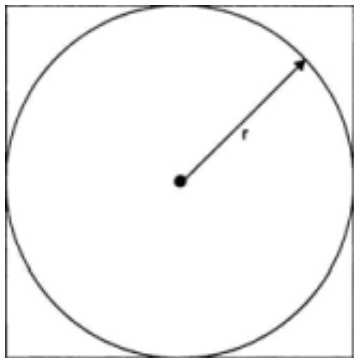
$7/3$

Проверка точности вычисления интеграла

```
area = 2.3369 % У вас будет другое значение  
abs(area - 7/3) = 0.0035
```

Уменьшение значений n показало, что уже при $n = 1e4$ точность становится лучше требуемой 0.01.

ПРИМЕР. Вычисление π



$$\frac{n_s}{n} \approx \frac{S_{circle}}{S_{square}} = \frac{\pi r^2}{a^2} \Rightarrow$$

$$\pi \approx 4 \frac{n_s}{n}$$

$a = 2r$ — длина стороны квадрата.

```
% Задаем число точек
n = 1e6;
% Генерируем точки внутри квадрата
x = rand(1,n);
y = rand(1,n);
% Задаем абсциссы четверти круга
fun = sqrt(1-x.^2);
% Счетчик попаданий внутрь окружности
ns = sum(y <= fun);
pi_ = 4*ns/n
```

Выгода от логической индексации

Конструкция

```
ns = 0;  
for i=1:n  
    if y(i) <= fun(i)  
        ns = ns + 1;  
    end  
end
```

заменяется на:

```
ns = sum(y <= fun);
```


Think vectorized

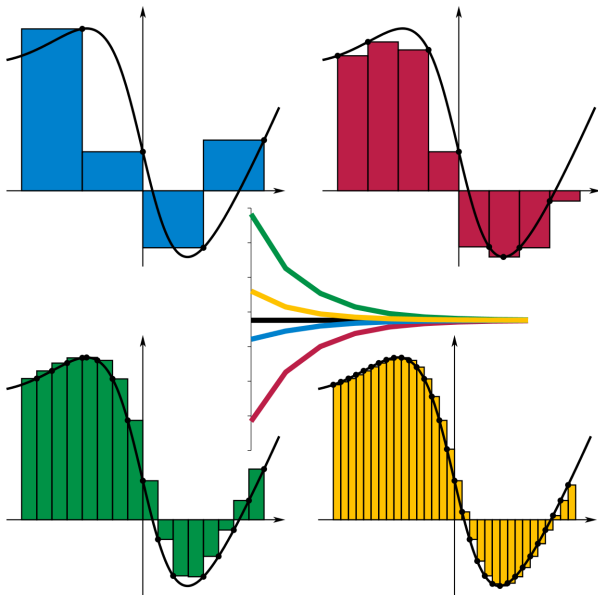
Девиз Matlab: “Думай векторно” (Think vectorized), то есть — думай о массиве в целом, а не об отдельных элементах.

Благодаря логической индексации в Matlab реже используются условные операторы и циклы.

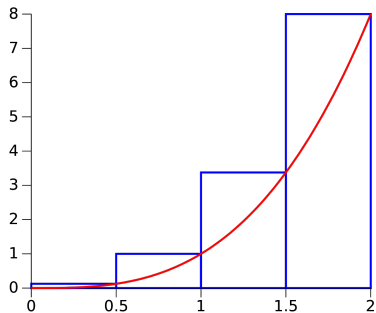
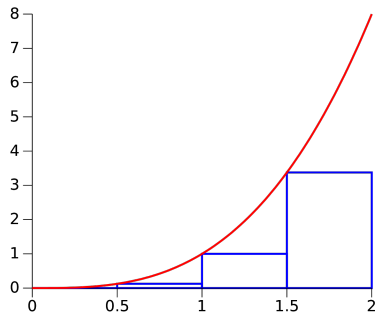
Замена условных операторов и циклов операциями над массивом в целом называется **векторизацией**.

Но: пишете как вам проще — чтобы это работало. Когда программа заработает правильно, будете думать об улучшениях.

ПРИМЕР. Метод прямоугольников



Левые и правые прямоугольники



Первый подход

```
h = 0.01;  
x = 1:h:2;  
sum(x.^2*h)
```

```
ans =
```

```
2.3584
```

Многовато!

Левые и правые прямоугольники

```
h = 0.01;  
x = 1:h:2;  
left = sum(x(1:end-1).^2*h)  
right = sum(x(2:end).^2*h)
```

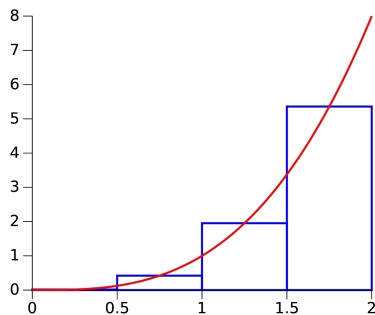
```
left =
```

```
2.3184
```

```
right =
```

```
2.3484
```

Центральные прямоугольники



```
h = 0.01;  
x = 1:h:2;  
left = sum(x(1:end-1).^2*h);  
right = sum(x(2:end).^2*h);  
(left + right)/2
```

ans =

2.3334